



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DENGAN
BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
KELAS V SD 2 MLATINOROWITO
KUDUS**

Oleh
RIZQIYA HADI M
NIM 201233078

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2017**



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DENGAN
BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
KELAS V SD 2 MLATINOROWITO
KUDUS**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
RIZQIYA HADI M
NIM 201233078**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2017**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya, tanpa menghilangkan semangat. (Wiston Curchil)
2. “Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain”. (Q.S Al-Insyirah 6-7)

PERSEMBAHAN

1. Orang tuaku tercinta Bapak Qomarul Hadi dan Ibu Siti Rosyidah yang selalu memberi kasih sayang dan dukungan yang tulus kepadaku.
2. Adikku tersayang Diqda Arifad Hadi Rosyad dan Iffatul Ulya Rosyadi yang selalu menjadi semangat dalam hari-hariku
3. Sahabat-sahabatku Joko Prasetyo, Arif Setiawan, Fanda Anggista, Eko Fitrianto yang selalu ada disaat suka dan dukaku
4. Teman-teman seperjuanganku di PGSD

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Rizqiya Hadi M (NIM. 201233078) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 6 Januari 2017

Dosen Pembimbing I



Dr. Murtono, M.Pd

NIS. 190612071992031003

Kudus, 4 Oktober 2016

Dosen Pembimbing II



Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd

NIS. 0610701000001247

Mengetahui,

Ka. Progdi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Yuni Ratnasari, S.Si, M.Pd


NIP. 0610701000001231

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Rizqiya Hadi M (NIM 201233078) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 28 Februari 2017

Tim Penguji



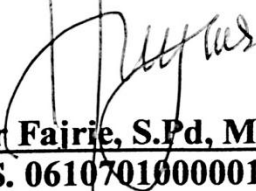
Dr. Murtono, M.Pd
NIS. 196612071992031003



Ika Oktavianti, M.Pd
NIS. 0610701000001247



Imaniar Purbasari, M.Pd
NIS. 0610701000001250




Nur Fairie, S.Pd, M.Pd
NIS. 0610701000001257

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muria Kudus


Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIP. 19621219 198703 1 015

PRAKATA

Puji syukur alhamdulillah peneliti sampaikan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan ridlo-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Dengan Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SD 2 Mlatinorowito Kudus” dengan baik. Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan, serta dorongan dari semua pihak, peneliti tidak mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd, selaku Dekan FKIP yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menempuh pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
2. Yuni Ratnasari, S.Si., M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus, yang telah meluangkan waktu serta tenaga untuk memberikan bimbingan, saran serta masukan kepada peneliti.
3. Dr. Murtono, M.Pd., Dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, serta motivasi yang bermanfaat kepada peneliti dalam proses menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Ika Oktavianti, S. Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, serta dorongan dengan penuh tanggung jawab, yang bermanfaat kepada peneliti dalam proses menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muria Kudus.
6. Sabari, S.Pd.SD., Kepala Sekolah SD 2 Mlatinorowito Kudus yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
7. Sri Murni, S.Pd., Guru Kelas SD 2 Mlatinorowito Kudus yang telah membantu peneliti dalam proses penelitian ini.
8. Siswa kelas V SD 2 Mlatinorowito Kudus tahun ajaran 2015/2016 yang telah ikut berpartisipasi dan membantu peneliti selama penelitian ini berlangsung.

9. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus angkatan tahun 2012, yang telah memberikan bantuan dan kerjasamanya dalam proses pelaksanaan penelitian ini.

Peneliti menyadari dengan segala kerendahan hati, bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, agar dalam penelitian selanjutnya dapat lebih baik lagi. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.



ABSTRAK

Munawaroh, Rizqiya Hadi. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dengan Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SD 2 Mlatinorowito Kudus*. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (i) Dr. Murtono, M.Pd. (ii) Ika Oktavianti, S.Pd,M.Pd.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Keterampilan Guru Mengajar, *Role Playing*, Media Video Pembelajaran

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru mengelola pembelajaran, meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan model *role playing* pada mata pelajaran IPS materi peran tokoh proklamasi kelas V SD 2 Mlatinorowito.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar yang dilihat dari aspek kognitif, afektif, psikomotor. Model *role playing* merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam *role playing* kemampuan berfikir siswa benar-benar dioptimalkan melalui proses kerja bermain peran, hipotesis tindakan yang diajukan adalah peningkatan hasil belajar IPS materi peran tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia yang signifikan dengan diterapkan model pembelajaran *role playing* pada kelas V SD 2 Mlatinorowito Kudus tahun ajaran 2015/2016.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas V SD 2 Mlatinorowito Kudus dengan subjek penelitian 32 siswa dan guru yang berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *role playing* berbantuan video pembelajaran, sedangkan variabel terikatnya yaitu hasil belajar IPS pada materi peran tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia. Metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari tindakan yang dilakukan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari tercapainya indikator keberhasilan sebagai berikut. (1) keterampilan guru pada siklus I memperoleh 64,5% (cukup baik), dan meningkat pada siklus II menjadi 80,5% (sangat baik), (2) aktivitas belajar siswa pada siklus I memperoleh 69,92% (tinggi) meningkat pada siklus II menjadi 88,37% (sangat tinggi), (3) peningkatan hasil belajar siswa pada aspek kognitif dari siklus I memperoleh 71 (tinggi) dan meningkat pada siklus II menjadi 80% (sangat tinggi). Aspek afektif pada siklus I memperoleh

61% (tinggi), pada siklus II memperoleh 79% (tinggi). Aspek psikomotorik siklus I memperoleh 66,5% (tinggi) dan siklus II memperoleh 79% (tinggi).

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peran tokoh kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SD 2 Mlatinorowito Kudus. Untuk itu disarankan dalam penelitian ini ketika guru menggunakan model pembelajaran *role playing*, hendaknya guru dapat membimbing siswa dengan baik pada saat pelaksanaan drama sedang berlangsung, agar hasil belajar yang didapatkan siswa menjadi maksimal.



ABSTRACT

Munawaroh, Rizqiya Hadi. 2016. Application of Learning Model Role Playing With Video Assisted Learning To Improve Learning the result of social science Class V SD 2 Holy Mlatinorowito. Essay. Elementary School Teacher Teaching Faculty of Education Sciences. Muria Kudus University. Supervisor: (i) Dr. Murtono, M.Pd. (ii) Ika Oktavianti, S. Pd, M. Pd.

Keywords: Learning Outcomes, Teachers Teaching Skills, Role Playing, Media Video Learning

This study aims to improve the skills of teachers to manage learning, increase student activity in learning and improving learning outcomes by applying the model of role playing in social studies materials proclamation leaders have a class V SD 2 Mlatinorowito.

The learning result is a change in behavior by the students after a learning activity as seen from the aspect of cognitive, affective, psychomotor. Model role playing is an innovation in learning because of the role playing thinking ability of students is actually optimized through work processes play a role, the hypothesis proposed action is to increase the results of social studies materials leaders have a proclamation of Indonesian independence significantly with applied learning model of role playing in class V SD 2 Holy Mlatinorowito academic year 2015/2016.

This research is a classroom action research conducted in class V SD 2 Mlatinorowito Holy with research subjects 32 students and teachers, which lasted for two cycles, each cycle consisting of two meetings, the independent variable in this study is a model role playing aided learning videos, while the dependent variable namely learning outcomes IPS on the role of leader material proclamation of Indonesian independence. Data collection methods such as interviews, observation, testing, and documentation. Data obtained from the actions taken were analyzed quantitatively and qualitatively.

The results of this study indicate that the application of the learning model role playing can enhance the teaching skills of teachers, student learning activities, and student learning outcomes. It can be seen from the achievement of the following indicators of success. (1) skills of teachers in the first cycle gained 64.5% (pretty good), and increased in the second cycle becomes 80.5% (excellent), (2) the activity of students in the first cycle gained 69.92% (high) increased in the second cycle into 88.37% (very high), (3) improving student learning outcomes on cognitive aspects of the first cycle gained 71 (high) and increased in the second cycle into 80 (very high). Affective aspects in the first

cycle gained 61% (high), on the second cycle obtain 79% (high). Psychomotor aspect first cycle gained 66.5% (high) and the second cycle obtain 79% (high).

Based on the results above action research can be concluded that the application of role playing learning model can improve student learning outcomes in Indonesia's independence hero roles material in class V SD 2 Holy Mlatinorowito. It is suggested in this study when teachers use learning model role playing, should teachers can guide students properly in the course of the drama taking place, so that the results obtained student learning is maximized.



DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	i
LOGO	ii
JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR BAGAN	xxiii
DAFTAR DIAGRAM	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Kegunaan Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
1.6 Definisi Operasional	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	 10
2.1 Kajian Pustaka	10
2.1.1 Hakikat Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	10
2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	10
2.1.1.2 Hakikat Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	11
2.1.1.3 Tujuan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	11
2.1.1.4 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	13
2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran	15
2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	15
2.1.2.2 Jenis-jenis Media	16

2.1.3 Media Video Pembelajaran	17
2.1.3.1 Pengertian Video Pembelajaran	17
2.1.4 Hasil Belajar IPS	19
2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar IPS.....	19
2.1.4.2 Ruang Lingkup Hasil Belajar	20
2.1.4.3 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	22
2.1.5 Aktivitas Belajar	25
2.1.6 Keterampilan Mengajar Guru	27
2.1.6.1 Hakikat Keterampilan Guru	27
2.1.6.2 Indikator Keterampilan Guru	28
2.1.7 Pembelajaran IPS	30
2.1.7.1 Pengertian IPS	30
2.1.7.2 Tujuan dan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.....	32
2.1.7.3 Ruang Lingkup IPS	34
2.1.8 Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia	35
2.1.8.1 Pengertian Proklamasi.....	35
2.1.8.2 Pengertian Kemerdekaan	37
2.1.8.3 Pahlawan	37
2.1.9 Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Audio Visual Dalam Materi Peran Tokoh Proklamasi Kemerdekaan.....	38
2.2 Penelitian yang relevan	41
2.3 Kerangka Berpikir.....	43
2.4 hipotesis Tindakan	46
BAB III METODE PENELITIAN	47
3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	47
3.1.1 Setting Penelitian.....	47
3.1.1.1 Lokasi Penelitian	47
3.1.1.2 Waktu penelitian	47
3.1.1.3 Subjek penelitian	47
3.2 Variabel Penelitian	48
3.2.1 Variabel bebas.....	48

3.2.2 Variabel terikat	48
3.3 Prosedur Penelitian.....	48
3.3.1 Siklus I.....	51
3.3.1.1 Perencanaan	51
3.3.1.2 Pelaksanaan	52
3.3.1.3 Pengamatan.....	53
3.3.1.4 Refleksi.....	54
3.3.2 Siklus II	54
3.3.2.1 Perencanaan	54
3.3.2.2 Pelaksanaan	56
3.3.2.3 Pengamatan.....	57
3.3.2.4 Refleksi.....	58
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	58
3.4.1 Data dan Sumber Data.....	58
3.4.1.1 Data	58
3.4.1.2 Sumber Data.....	59
3.4.2 Metode pengumpulan data	60
3.4.2.1 Tes.....	60
3.4.2.2 Non Tes.....	61
3.4.3 Intrumen penelitian.....	63
3.4.3.1 Tes.....	64
3.4.3.1 Non Tes.....	64
3.5 Validitas dan Reliabilitas	66
3.5.1 Validitas	66
3.5.2 Reliabilitas	68
3.6 Teknis Analisis Data	69
3.6.1 Data Kualitatif.....	70
3.6.1.1 Menghitung Nilai Rata-rata	70
3.6.1.2 Menghitung Ketuntasan Belajar IPS Individu.....	71
3.6.2 Data Kualitatif.....	73
3.6.2.1 Analisis Data Keaktifan Siswa	75
3.6.2.2 Analisis Data Keterampilan Guru.....	76

3.7 Indikator Keberhasilan	77
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	78
4.1 Pra Penelitian Tindakan Kelas	78
4.2 Hasil Penelitian Siklus I.....	81
4.2.1 Perencanaan	82
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan.....	84
4.2.2.1 Siklus I Pertemuan I.....	85
4.2.2.2 Siklus I Pertemuan II	95
4.2.3 Observasi Siklus I	113
4.2.3.1 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru.....	104
4.2.3.2 Hasil Observasi Ranah Kognitif Siswa.....	105
4.2.3.3 Hasil Observasi Ranah Afektif Siswa.....	107
4.2.3.4 Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siswa.....	110
4.2.3.5 Hasil Observasi Aktivitas siswa.....	112
4.2.4 Refleksi	114
4.3 Hasil Penelitian Siklus II.....	116
4.3.1 Perencanaan	117
4.3.2 Pelaksanaan Tindakan.....	118
4.3.2.1 Siklus II Pertemuan I	119
4.3.2.2 Siklus II Pertemuan II	127
4.3.3 Observasi Siklus II.....	135
4.3.3.1 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru.....	134
4.3.3.2 Hasil Observasi Ranah Kognitif Siswa.....	137
4.3.3.3 Hasil Observasi Ranah Afektif Siswa.....	139
4.3.3.4 Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siswa.....	141
4.3.3.5 Hasil Observasi Aktivitas siswa.....	143
4.3.4 Refleksi	145
4.3.4.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru	146
4.3.4.2 Hasil Observasi Belajar Siswa	147
4.3.4.3 Hasil Belajar	149
4.3.4.3.1 Hasil Belajar Kognitif	149
4.3.4.3.2 Hasil Belajar Afektif	151

4.3.4.3.3 Hasil belajar Psikomotorik.....	152
4.4 Uji Hipotesis	154
BAB V PEMBAHASAN	156
5.1 Keterampilan Mengajar Guru dalam Pembelajaran IPS dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	156
5.2 Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	165
5.3 Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	170
5.3.1 Hasil Belajar IPS Siswa pada Ranah Kognitif	170
5.3.2 Hasil Belajar IPS Siswa pada Ranah Afektif	175
5.3.3 Hasil Belajar IPS Siswa pada Ranah Psikomotorik	180
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	190
6.1 Simpulan	190
6.2 Saran.....	192
DAFTAR PUSTAKA	194
LAMPIRAN-LAMPIRAN	198
PERNYATAAN.....	373
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	385

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Validitas Soal Tes Siklus I	68
3.2 Valisitas Soal Tes siklus II	68
3.3 Kriteria Ketuntasan Minimal SD 2 Mlatinorowito Kudus	70
3.4 Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikal Dalam %	72
3.5 Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa	73
3.6 Kriteria Tingkat Keaktifan Siswa Dalam %	75
3.7 Kriteria Tingkat Keterampilan Guru Dalam %	76
4.1 Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus	79
4.2 Jadwal Pelaksanaan Siklus I SD 2 Mlatinorowito Kudus	84
4.3 Hasil Observasi Ketrampilan Guru	104
4.4 Hasil Tes Siklus I	107
4.5 Peningkatan Hasil Belajar IPS Siklus I	108
4.6 Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I	109
4.7 Peningkatan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I	110
4.8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	112
4.9 Refleksi Terhadap Pembelajaran Siklus I	115
4.10 Jadwal Penelitian Penelitian Tindakan Kelas Siklus II	117
4.11 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	136
4.12 Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Siklus II	137
4.13 Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa Siklus II	139
4.18 Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siswa Siklus II	141
4.19 Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	144
4.20 Progres Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	147
4.21 Progres Aspek Kognitif Siklus I dan Siklus II	150
4.22 Progres Aspek Afektif Siklus I dan Siklus II	151
4.23 Progres Aspek Psikomotorik Siklus I dan Siklus II	153

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Konsep Teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia	35
2.2 Bung Karno Memproklamasikan	36
4.1 Tahap 1 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus I	
Pertemuan I	87
4.2 Tahap 2 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus I	
Pertemuan I	88
4.3 Tahap 3 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus I	
Pertemuan I	89
4.4 Tahap 4 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus I	
Pertemuan I	91
4.5 Tahap 5 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus I	
Pertemuan I	92
4.6 Tahap 6 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus I	
Pertemuan I	93
4.7 Tahap 7 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus I	
Pertemuan I	94
4.8 Tahap 1 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus I	
Pertemuan II	95
4.9 Tahap 2 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus I	
Pertemuan II	97
4.10 Tahap 3 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus I	
Pertemuan II	98
4.11 Tahap 4 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus I	
Pertemuan II	99
4.12 Tahap 5 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus I	
Pertemuan II	100
4.13 Tahap 6 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus I	
Pertemuan II	101
4.14 Tahap 7 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus I	

Pertemuan II.....	102
4.15 Tahap 1 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus II	
Pertemuan I	121
4.16 Tahap 2 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus II	
Pertemuan I	122
4.17 Tahap 3 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus II	
Pertemuan I	123
4.18 Tahap 4 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus II	
Pertemuan I	124
4.19 Tahap 5 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus II	
Pertemuan I	125
4.20 Tahap 6 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus II	
Pertemuan I	127
4.21 Tahap 7 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus II	
Pertemuan I	126
4.22 Tahap 8 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus II	
Pertemuan I	127
4.23 Tahap 1 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus II	
Pertemuan II.....	129
4.24 Tahap 2 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus II	
Pertemuan II.....	130
4.25 Tahap 3 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus II	
Pertemuan II.....	131
4.26 Tahap 4 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus II	
Pertemuan II.....	132
4.27 Tahap 5 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus II	
Pertemuan II.....	133
4.28 Tahap 6 Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus II	
Pertemuan II.....	134

DAFTAR BAGAN

Bagan

Halaman

2.1 Kerangka Berfikir Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	84
3.1 Penelitian Tindakan Kelas Desain Kemmis dan mc Taggart.....	49



DAFTAR DIAGRAM

Diagram	Halaman
4.1 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Pra Siklus	80
4.2 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Siklus I.....	106
4.3 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	114
4.4 Peningkatan Keterampilan Guru Siklus II	137
4.5 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	138
4.6 Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus II	145
4.7 Peningkatan Keterampilan Guru Siklus II	146
4.8 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	148
4.9 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus I dan Siklus II	149



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Hasil Wawancara Siswa Pra Siklus	199
2. Lembar Hasil Wawancara Guru Pra Siklus	201
3. Daftar Nilai Hasil Belajar Pra Siklus	203
4. Daftar Kelompok Siswa Kelas V	205
5. Jadwal PTK di SD 2 Mlatinorowito Kudus Tahun 2015/2016.....	206
6. Uji Validitas Soal Evaluasi Siklus I.....	209
7. Uji Reliabilitas Soal Evaluasi Siklus I.....	210
8. Uji Validitas Soal Evaluasi Siklus II.....	211
9. Uji Reliabilitas Soal Evaluasi Siklus II.....	212
10. Silabus Pembelajaran Siklus I.....	214
11. RPP Siklus I	218
12. Materi Siklus I Pertemuan I	224
13. Naskah Drama Siklus I Pertemuan I.....	228
14. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Siklus I Pertemuan I	232
15. Kunci Jawaban Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Siklus I Pertemuan I.....	233
16. Hasil Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan I.....	235
17. Materi Siklus I Pertemuan II	233
18. Naskah Drama Siklus I Pertemuan II.....	240
19. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Siklus I Pertemuan II.....	245
20. Kunci Jawaban Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Siklus I Pertemuan II	247
21. Hasil Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan II	248
22. Kisi-Kisi Soal Tes Evaluasi Siklus I.....	251
23. Soal Tes Evaluasi Siklus I.....	253
24. Kunci Jawaban Soal Tes Evaluasi Siklus I	257
25. Hasil Tes Evaluasi Siswa Siklus I.....	258
26. Daftar Nilai Tes Evaluasi Siklus I.....	262
27. Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan I.....	264
28. Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan II	267
29. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I pertemuan I.....	270

30. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I pertemuan II	272
31. Hasil Observasi Ranah Afektif Siswa Siklus I Pertemuan I	275
32. Hasil Observasi Ranah Afektif Siswa Siklus I Pertemuan II	278
33. Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siswa Siklus I Pertemuan I	281
34. Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siswa Siklus I Pertemuan II	284
35. Silabus Pembelajaran Siklus II	288
36. RPP Siklus II Pertemuan I	292
37. Materi Siklus II Pertemuan I	299
38. Naskah Drama Siklus II Pertemuan I	302
39. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Siklus II Pertemuan I	307
40. Kunci Jawaban Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Siklus II Pertemuan I	308
41. Hasil Kegiatan Siswa Siklus Materi Siklus II Pertemuan I	312
42. Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan II	311
43. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Siklus II Pertemuan II	317
44. Kunci Jawaban Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Siklus II Pertemuan II	319
45. Hasil Kerja Siswa Pertemuan I Siklus II	320
46. Naskah Drama Siklus II Pertemuan II	324
47. Kisi-Kisi Soal Tes Evaluasi Siklus II	330
48. Soal Tes Evaluasi Siklus II	333
49. Kunci Jawaban Soal Tes Evaluasi Siklus II	337
50. Hasil Evaluasi Siswa Siklus II	259
51. Daftar Nilai Tes Evaluasi Siklus II	344
52. Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan I	346
53. Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan II	349
54. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I	352
55. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II	354
56. Hasil Observasi Ranah Afektif Siswa Siklus II Pertemuan I	358
57. Hasil Observasi Ranah Afektif Siswa Siklus II Pertemuan II	361
58. Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siswa Siklus II Pertemuan I	364
59. Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siswa Siklus II Pertemuan II	367
60. Lembar Bimbingan Skripsi Pembimbing I	373
61. Lembar Bimbingan Skripsi Pembimbing II	377

62. Surat Keterangan Penetapan Pembimbing Skripsi.....	379
63. Surat Ijin Penelitian.....	380
64. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	381
65. Pernyataan	382
66. Surat Keterangan Selesai Bimbingan.....	383
67. Surat Keterangan Permohonan Ujian Skripsi	384
68. Daftar Riwayat Hidup	385

